

SPECIAL PLAYGAMES

10
NUOVISSIMI
GIOCHI CHE
GIRANO SUL
CBM64
E SULLO
SPECTRUM 48K



**32 PAGINE
TUTTE A COLORI**
**UNA CASSETTA CON
10 VIDEOGIOCHI**



GIORNI

CON

Dir. Resp. Elio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70

Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza

Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

QUALCHE IDEA

Quando Natale si avvicina il nostro pensiero (qualsiasi età si abbia) corre subito ai regali. Da fare e da ricevere. In questa epoca di chip, di computer e di giochi non è diventato difficile trovare qualche idea nuova per fare o chiedere regali agli amici e ai parenti più vicini a noi. Anche noi di Playgames e Special Playgames abbiamo affrontato il problema regali e l'abbiamo risolto così: ai maschietti regaleremo il nuovo Spectrum Plus se riusciremo a procurarcene qualche modello. Alle femminucce invece daremo in dono il Commodore 16, l'altra grande novità della stagione... Sia ben chiaro che questo è solo un gioco. Infatti per poter regalare a tutti i nostri amici di redazione un computer occorrerebbe la borsa di Paperon de' Paperoni. Ma stando su pretese più miti si può sempre regalare qualcosa di elettronico. Al papà di commodoriano si può donare The Manager per i suoi piccoli problemi gestionali. Alla mamma invece il Magic Screen per le sue pratiche familiari e il suo archivio di cucina. E a noi? Beh, noi invece vogliamo il nuovo QL della Sinclair e un Disk Drive Commodore. È troppo?



PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

- 3** Qualche idea per fare e ricevere regali elettronici

- 5** Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

- 6** Idraulico: sostituire i tubi che passione!

- 7** Tirannosauro: a caccia nell'antichità

- 8** Quasimodo: l'amore tra la bella e il brutto

- 9** Vulcans: vigila l'elicottero sulla costa

- 10** Roger: il mondo nelle mani di un pilota

- 11** Lunar Patrol: meteoriti nella galassia

- 12** Jeep: un mezzo corazzato allo sbaraglio

- 13** Cosmopolis: su è giù per il grattacielo

- 14** Spiders: i ragni mangiano carne umana

- 15** Snappy: libertà a caro prezzo

- 19** I pionieri delle dighe Spectrum

- 22** Dadi ubriachi per il vostro 64

- 24** Gold Bars sullo Spectrum a 16K

- 28** La bottega del chip

- 31** Il decalogo del programmatore

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

1 IDRAULICO

Tubi
in pressione



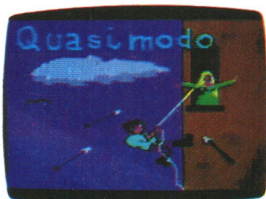
1 TIRANNOSAURO

Gli alati
predatori



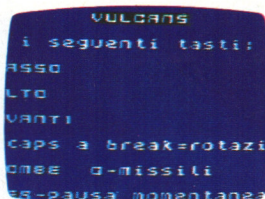
2 QUASIMODO

Principessa
prigioniera



2 VULCANS

Elicotteri
sulla costa



3 ROGER

Nelle mani
del pilota



3 LUNAR PATROL

Meteoriti
impazziti



4 JEEP

Un mezzo
corazzato



4 COSMOPOLIS

Su per il
grattacielo



5 SPIDERS

Feroci ragni
cannibali



5 SNAPPY

Troppe scosse
elettriche



IDRAULICO

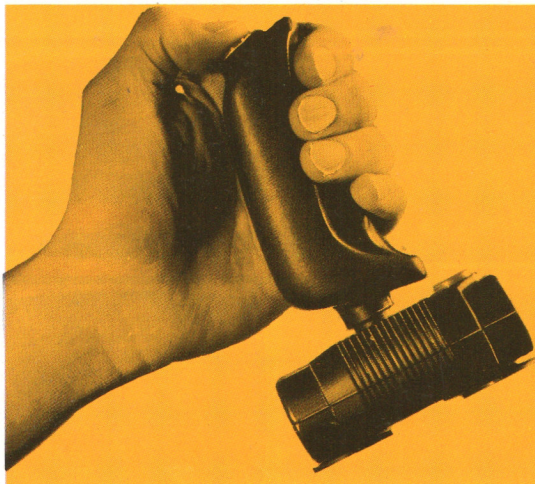


CBM 64

CHE GIOCO E'

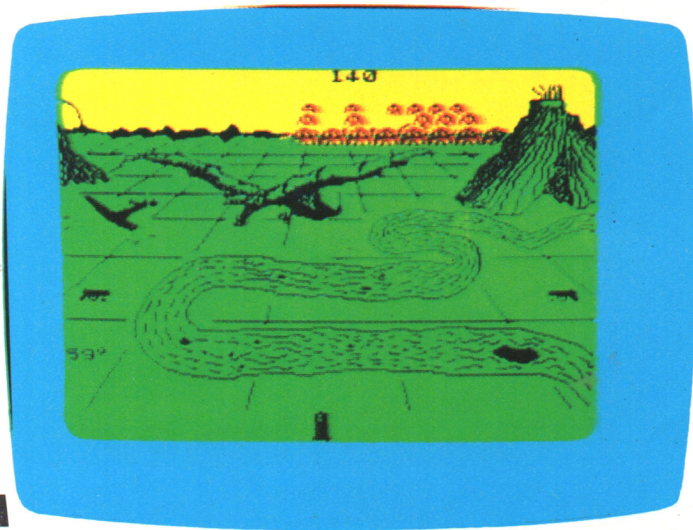
Nei sottfondi del castello l'impianto idrico è andato in pressione minacciando di far esplodere l'antico maniero. L'idraulico deve pertanto agire al più presto mettendosi sopra il tubo da sostituire e cambiarlo, scegliendo i pezzi più opportuni per la riparazione e destreggiandosi tra gli ostacoli.

TASTI



PORTA 2

TIRANNOSAURO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Siamo agli albori del mondo e l'uomo primitivo può disporre solo della propria abilità e di una primitiva balestra per difendersi dall'attacco dei feroci predatori alati, i tirannosauri, che scendono dal cielo senza pietà per chi si trova sotto i loro affilatissimi artigli.

TASTI

<u>6</u>	sinistra
<u>7</u>	destra
0	spara

QUASIMODO

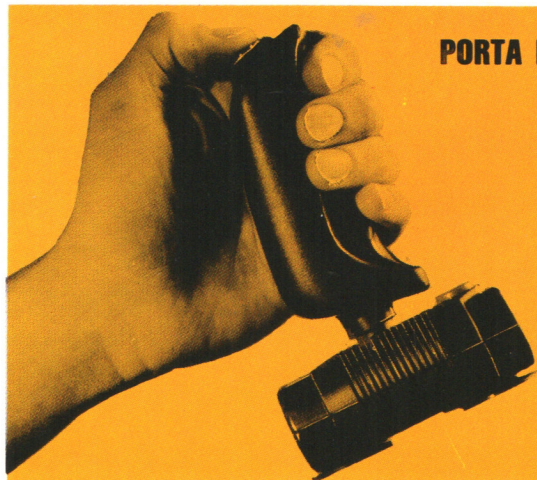


CBM 64

CHE GIOCO E'

Il simpatico ma brutto Quasimodo è accorso in aiuto della principessa Ofelia prigioniera dello sceriffo di Nottingham. Venti i livelli di difficoltà prima di poter sposare la principessa evitando le frecce, le palle di fuoco e le lance delle guardie dello sceriffo. C'è sempre però una corda...

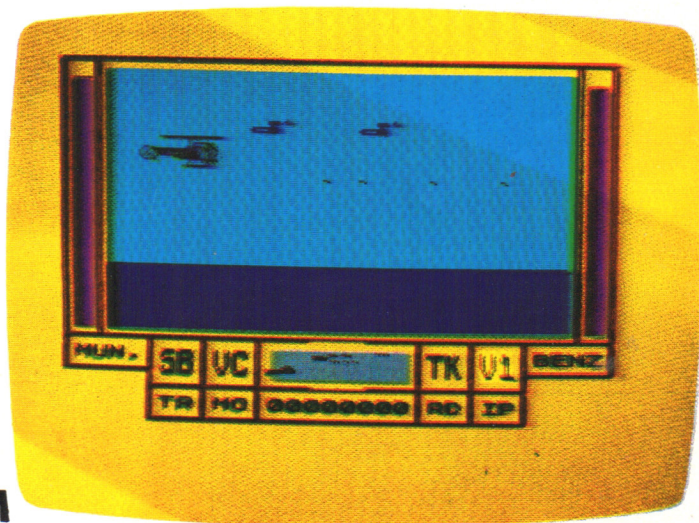
TASTI



PORTA I

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta

VULCANS



SPECTRUM

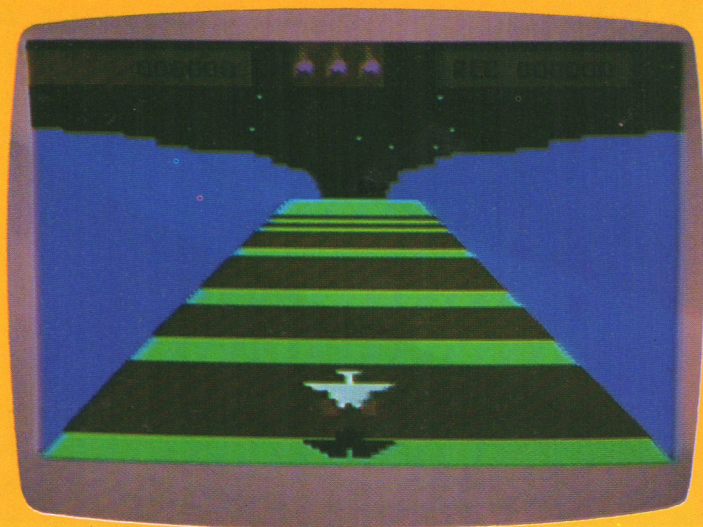
CHE GIOCO E'

Sulla costa occidentale degli Stati Uniti un elicottero della Safe Coast ha il compito di tener lontani i possibili nemici da Boston. Ogni tanto si alza in volo per affrontare a suon di missili e bombe (anche di profondità) gli aerei e le navi che attaccano la costa. Attenti ai caccia.

TASTI

3	basso
5	alto
7	avanti
9	bombe
0	missili
ENTER	pausa
da CAPS a BREAK	rotazione

ROGER



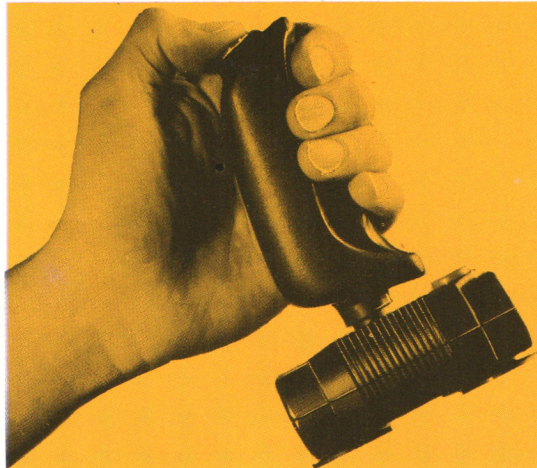
CBM 64

CHE GIOCO E'

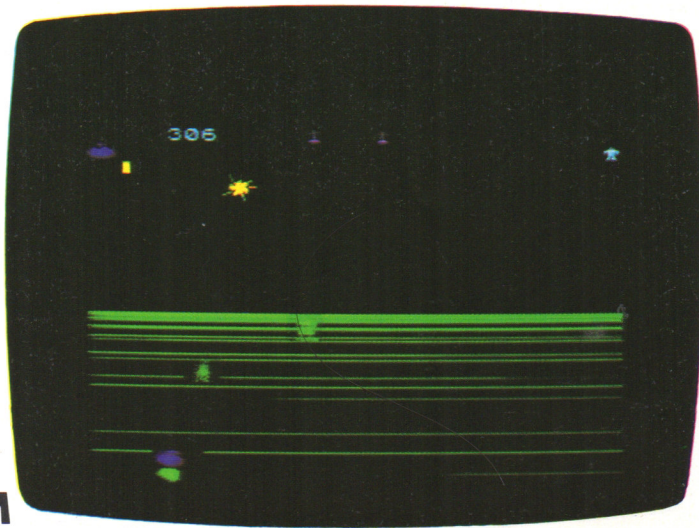
Il pianeta Paperus è attaccato da nemici dalle forze soverchianti. Per difenderlo l'alto comando ha incaricato il pilota Roger di spiccare il volo e di giocarsi al meglio le tre vite di cui dispone. Attacchi da tutte le direzioni cui solo l'abilità di Roger permette di tener testa.

TASTI

PORTA 2



LUNAR PATROL



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Siamo nel bel mezzo di una specie di tiro a segno lunare. La nostra astronave ha un perfetto sistema di puntamento che ci permette di dirigere il raggio laser contro i tanti meteoriti che ci arrivano addosso dalle continue microesplosioni del sole di questa nuova, meravigliosa, galassia.

TASTI

<u>5</u>	sinistra
<u>8</u>	destra
<u>0</u>	fuoco



JEEP



CBM 64

CHE GIOCO E'

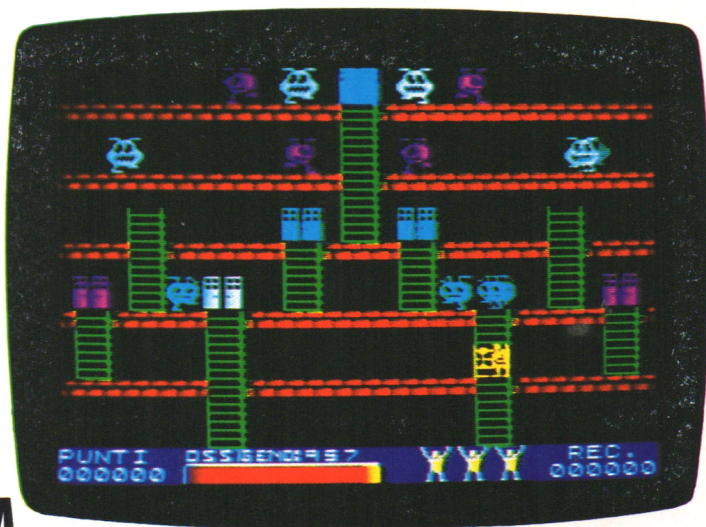
Alla guida della jeep da combattimento, superinforzata e superarmata devi affrontare i nemici, i soliti alieni. Bisogna sparare in tutte le direzioni evitando al tempo stesso di cadere nei tanti crateri nati dalle esplosioni. Puoi saltare i crateri ma sei obbligato a giocarti al meglio le tue cinque vite.

TASTI



SHIFT parte

COSMOPOLIS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

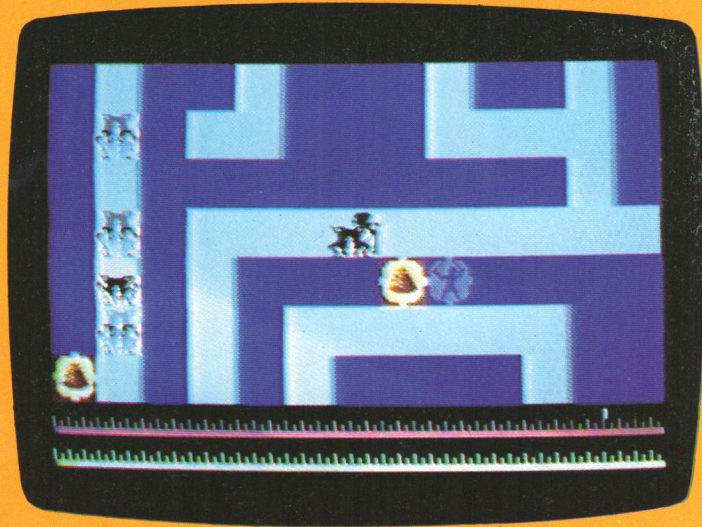
Un grattacielo sovrasta le nostre teste. Per arrivare sino in cima, salendo lungo questa piramide del Ventesimo secolo, dobbiamo aprire le varie porte, salire lungo le scale antincendio e uccidere i mostri facendoli precipitare nelle voragini che scaviamo sotto i loro pesantissimi piedi.

TASTI



Z,X,C,V	sinistra
B,N,M	destra
da Q a P	alto
da A a L	basso

SPIDERS



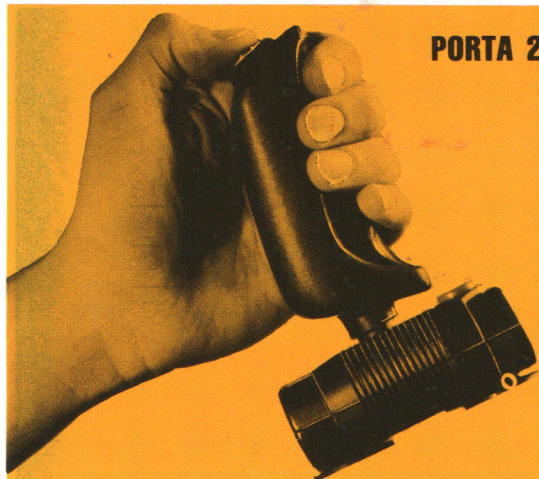
CBM 64

CHE GIOCO E'

Una grotta incantata, piena di tesori ma anche di feroci ragni cannibali che sono pronti a divorarci se non li sappiamo tenere a bada con la nostra spada. Ma le nostre mani sono già ingombre per i tesori che vogliamo portar via. Questo è il vero problema. Dobbiamo anche mangiare e dare un occhio alla mappa.

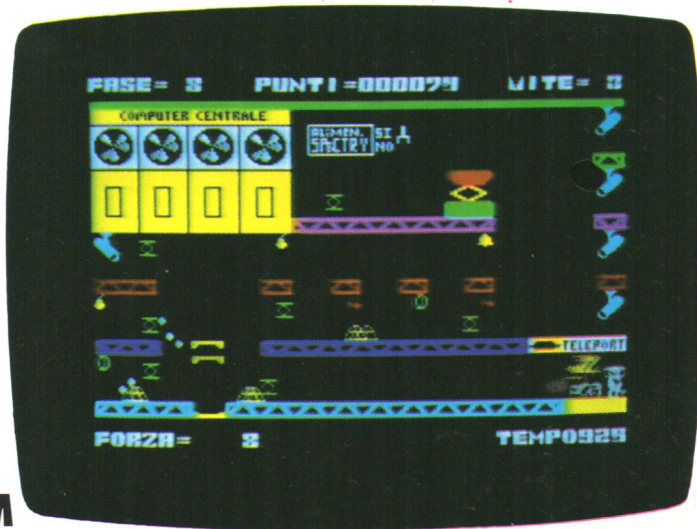
TASTI

PORTA 2



Q	alto
A	basso
Z	sinistra
X	destra
V	mappa

SNAPPY



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Sette interessantissimi livelli ci separano dal computer centrale che, impazzito improvvisamente, blocca i movimenti e la libertà di Snappy. Per arrivare al cuore di silicio del sistema dobbiamo servirci sapientemente di ascensori e molle cercando di evitare scosse elettriche, buzzer e droidi.

TASTI

<u>6</u>	sinistra
<u>7</u>	destra
<u>0</u>	salta

PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto anni.....

abitante a..... in via..... Tel.

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtro suggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....



MUSIC MACHINE

TUTTA DA ASCOLTARE

Il Commodore 64 è il personal computer che possiede in assoluto le migliori capacità di sintesi sonora e musicale.

A questo compito è infatti dedicato un intero microprocessore parallelo a quello principale, il SID (Sound Interface Device) 6581, capace di gestire suoni polifonici su parecchie ottave e con forme d'onda variabili.

Proprio a causa di questa versatilità e potenza creare musica con il Commodore 64 da ambiente Basic comporta la stesura di programmi piuttosto complessi, con numerosi POKE, DATA e cicli di ritardo.

Se si vuole impiegare il Commodore 64 alla stregua di un semplice strumento musicale elettronico dalle notevoli possibilità, anche senza alcuna nozione di programmazione o di informatica in generale, è possibile facendo uso di un nuovo

programma della Commodore chiamato «Music Machine».

Il Music Machine Commodore risiede su cartuccia ROM, quindi tutto quello che bisogna fare per cominciare a «suonare» è infilare la medesima nel calcolatore e premere il pulsante dell'accensione.

Sullo schermo compare un pentagramma e alcune scritte indicanti lo stato del sistema.

Come tastiera si impiegano le prime due file di tasti del calcolatore.

La prima fila comanda i diesis e i bemolli (tasti neri del pianoforte), la seconda fila le note naturali.

L'estensione sonora del Commodore 64, trasformato in sintetizzatore, copre 6 ottave (selezionabili tramite i tasti-cursore), una sola ottava in meno di un pianoforte da concerto.

Ad ogni tasto premuto viene visualizzata

sul pentagramma la nota corrispondente, mentre il suono esce dall'altoparlante del televisore o del monitor.

Per ogni suono, oltre all'altezza, è possibile selezionare anche la forma d'onda (quadra, triangolare, a dente di sega, ecc.), la forma dell'inviluppo ADSR (Hold, Decay, Sustain) e porre anche degli effetti speciali (Naturale, Vibrato e «Glide»).

Per esempio un suono generato tramite un'onda triangolare ha un timbro piuttosto dolce e ovattato, adatto per un accompagnamento, mentre lo stesso suono generato da un dente di sega sarà molto incisivo e spiccherà sul sottofondo melodico.

Similmente selezionando il registro Decay si avrà una nota simile a quella generata dagli strumenti tradizionali, mentre il Sustain darà un sound inconfondibilmente elettronico.

Anche il Vibrato e il Glide contribuiscono

a colorire la musica ottenuta, mediante l'ultimo in particolare risulta possibile ottenere l'effetto di «scivolata» passando da una nota all'altra, tipico delle migliori chitarre elettriche.

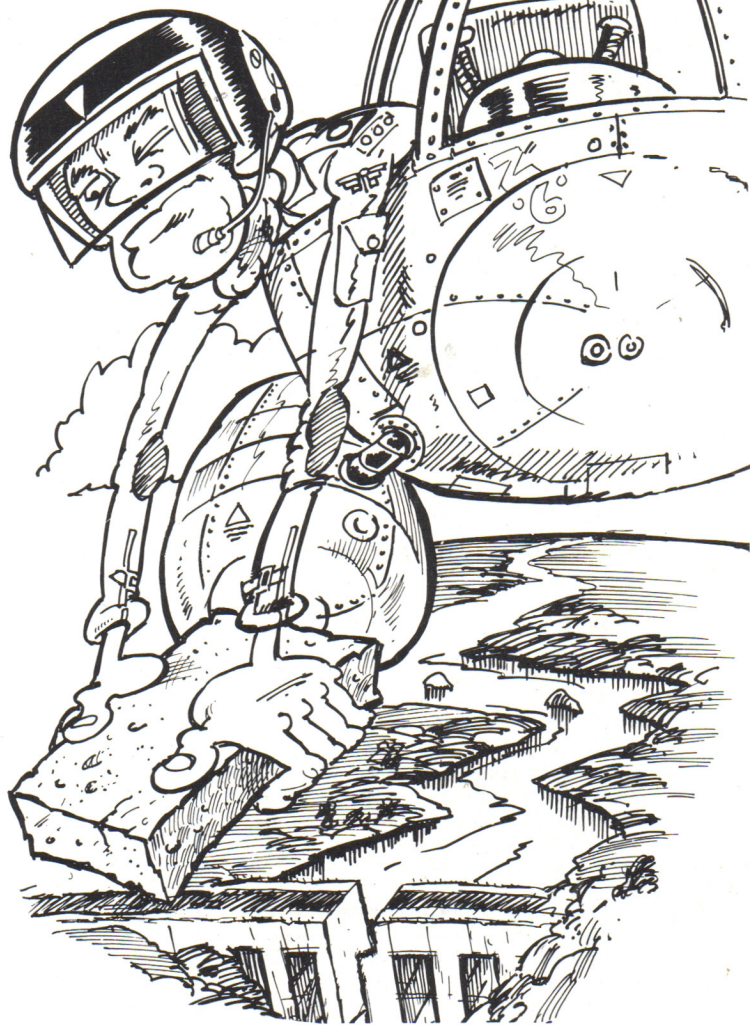
Mediante un apposito comando (tasto «Shift» di destra) si possono ottenere anche effetti polifonici e accordi.

I tasti di funzione sono in grado di fornire un accompagnamento ritmico.

Oltre a insegnare i primi rudimenti della teoria musicale e il riconoscimento delle note il Music Machine Commodore ha caratteristiche tali da poter essere impiegato a livello amatoriale come vero e proprio strumento musicale, tenendo soprattutto presente il basso costo del Commodore 64 rispetto a qualsiasi tipo di tastiera elettronica e il fatto che questo calcolatore è già predisposto per essere collegato con un amplificatore o un impianto hi-fi tramite un semplice cavetto DIN a cinque poli.



I PIONIERI



Potete costruire sul vostro Spectrum a 16K un grande ponte, un'enorme diga. Occorre essere più veloci della forza del fiume che sgretola un pezzo alla volta di questa diga.

```

2 IF INKEY$ = " " THEN GO TO
9
4 DIM h(10): DIM h$(10,10): B
ORDER 1: POKE 23693,56: CLS
5 FOR z=1 TO 10: LET h$(z)="n
obody": NEXT z
7 GO TO 4000
9 LET dm=0: POKE 23624,141: B
EEP .3,-10: BEEP .1,-3: INPUT A
T 0,0;"
" "?";k: BORDER 1

```

```

10 IF NOT dm THEN PAPER 5: C
LS : PRINT AT 10,0; INK 0; INK
0;"<SPACE>="
" piccola sezione del ponte
"
11 FOR x=1 TO 10: FOR z=x TO x
+50 STEP 10: BEEP .01,z: NEXT z:
NEXT x: BORDER 0: PAPER 6: INK
0: CLS
12 IF dm THEN LET k=0: PRINT
#0; INK 5;"DEMO - "; INK 4;"premi
SPAZIO per partire
"

```

```

14 IF NOT dm THEN PRINT #0;
PAPER 1; INK 6; "skill level: "; k
;: LET k=11-k
40 PRINT AT 0,0; PAPER 3; INK
7; " BRIDGE SCORE 0 HIGH "
;h(1)
50 FOR z=21 TO 18 STEP -1: PRI
NT AT z,0; PAPER 1;: NEXT z: PR
INT AT 17,0; INK 1;"LL"; PAPER
1;"(ig8)"; PAPER 6;"LLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLL"; PAPER 1;" "; PA
PER 6;"LL"
60 FOR z=6 TO 2 STEP -1: PRINT
AT 15+z,0; PAPER 4; TAB z; INV
ERSE 0; PAPER 8; INK 4;"S"; AT 1
5+z,31-z;"I"; PAPER 4: NEXT z
70 FOR z=0 TO 4: PRINT PAPER
8; AT 18-z,0;"EEEEEEE"( TO z);"D
"; AT 18-z,31-z;"U";"EEEEEEE"( T
O z): NEXT z
75 PRINT PAPER 7; BRIGHT 1; I
NK 0; AT 13,0;"FFFFFF"; AT 13,26
;"FFFFFF"
76 FOR z=3 TO 7 STEP 2: PRINT
AT z,27;"MNO": NEXT z
80 LET n=5: LET s=0
81 LET lv=3
82 FOR z=1 TO n-1: PRINT AT 1
1,z;" I"; AT 12,z;" H": NEXT z

83 IF n=25 THEN GO TO 1000
84 LET d=1: LET h=0
85 INK 0
100 FOR a=29 TO 0 STEP -1
110 PRINT AT 10,a;"AB "
119 FOR j=1 TO k
120 IF d=1 THEN IF INKEY$ ="
" THEN GO TO 200
121 NEXT j
122 IF dm THEN GO SUB 2: IF a=
n THEN IF RND >.1 THEN GO SUB
200
130 NEXT a
135 PRINT AT 10,0;" "
137 IF h=n THEN PRINT AT 11,n
;" I"; AT 12,n;" H": LET n=n+1:
LET s=s+ INT ((11+k)/2)+(k=10):
PRINT AT 0,16; PAPER 3; INK 7;s
: GO TO 83
140 GO TO 300
190 STOP
200 LET d=0: IF a <> n THEN LE
T l=16
210 IF a=n THEN LET l=13
220 IF a<n OR a>24 THEN LET l=
12
250 FOR z=12 TO 1
260 PRINT AT z,a+1;"F"; AT z-1
,a+1;" "
270 NEXT z: PRINT AT 1,a+1; PA
PER 7;"F"
275 IF a <> n AND (a>n AND a<25
) THEN PRINT AT z-1,a+1;" "
276 LET h=a
280 GO TO 130
320 PRINT AT 11,n;" "; AT 12,n
;" "; AT 11,n+1;" I"; AT 12,n+1;
"H"

```

```

340 FOR z=1 TO 5
355 BEEP .1,50: PRINT AT 11,n+
1;"I"; AT 12,n+1;"H"
357 BEEP .1,0: PRINT AT 11,n+1
;"K"; AT 12,n+1;"J"
360 NEXT z
377 PRINT AT 11,n+1;" "; AT 12
,n+1;" "
378 PRINT AT 15,n+1;" "; AT 16
,n+1;"K"
380 PRINT AT 15,n+1;"HELP!": F
OR z=1 TO 5: PRINT AT 16,n+1;"I
": BEEP .1,0: PRINT AT 16,n+1;"
K": BEEP .1,10: NEXT z: PRINT A
T 15,n+1;" "
385 LET lv=lv-1
386 IF lv=-1 THEN GO TO 2000

387 GO SUB 900
390 PRINT INK 2; PAPER 6; FLAS
H 1; AT 10,8;lv;" LIFE-BELT";"S"
AND lv <> 1;" LEFT"
395 FOR x=1 TO 10: FOR z=x TO x
+50 STEP 10: BEEP .01,z: NEXT z:
NEXT x
397 PRINT AT 10,8,, AT 15,n+2;
" "; AT 16,n+1;" "
398 FOR z=0 TO 4: PRINT PAPER
8; AT 18-z,31-z;"U";"EEEEEEE"( T
O z): NEXT z: PRINT PAPER 7; BR
IGHT 1; INK 0; AT 13,26;"FFFFF"

399 GO TO 82
900 INK 2: LET d=3+(lv*2)
905 PRINT AT 15,n+1;" "

910 FOR z=27 TO n+1 STEP -1
920 PRINT PAPER 8; AT d,z; INK
2;"MNO"
922 PRINT AT d,z;" "
925 BEEP .01,z
930 NEXT z
935 FOR z=d TO 1 STEP -1: PRINT
AT z,n+1;" P ": NEXT z
940 FOR z=d TO 16
950 PRINT AT z,n+1;"MNO"; AT z
-1,n+1;" "
955 BEEP .01,z
960 NEXT z
965 FOR z=15 TO 1 STEP -1:
967 PRINT AT z,n+1;"MQD"; AT z
+1,n+1;" "
968 BEEP .01,z
969 NEXT z: FOR z=n+1 TO 0 STEP
-1: PRINT AT 1,z;"MQD ": NEXT
z
970 FOR z=2 TO 12: PRINT AT z,
0;"MQD"; AT z-1,0;" P ": BEEP .0
1,z: NEXT z
980 PRINT AT 11,0; INK 0;" I "
" H "; FOR z=9 TO 1 STEP -1: PR
INT AT z,0;"MNO" " ": NEXT z

985 PRINT AT 1,0;" "
990 INK 0: RETURN
1000 FOR z=25 TO 30: PRINT AT 1
1,z;" I"; AT 12,z;" H": BEEP .01
,z: NEXT z

```

```

1001 INK 1: PRINT AT 11,31;" ";
    AT 12,31;" "
1010 FOR z=0 TO 29: BEEP .001,33
: PRINT INK 1; AT 12,z;"50 punti in
per completare ponte" "(z+1); "
CG": NEXT z
1020 PRINT AT 12,29;"ge "
1030 PRINT FLASH 1; AT 12,0; DV
ER 1; INK 8,,; FOR z=1 TO 5: LET
s=s+1: PRINT FLASH 1; PAPER 1;
INK 7; AT 16,30; BEEP .01,-z:
NEXT z: PRINT PAPER 3; INK 7; A
T 0,16;s
1040 PRINT AT 12,0,,; PRINT AT
13,6; TAB 26;
1100 LET n=5: GO TO 82
3000 LET n=n+1: FOR z=17 TO 20

3010 PRINT PAPER z-16; INK 7; A
T 15,10;"GLUG!!"; PAPER 8; AT z-
1,n;" "; AT z,n;"I"; AT z+1,n;"J
": BEEP .1,22-z

3015 PRINT PAPER 1; AT z,n; INK
7;"K"; BEEP .1,21-z
3020 NEXT z
3030 BEEP .1,48: BEEP .1,36: BEE
P .1,24: BEEP 1,12: BEEP .2,0:

3040 PRINT AT 20,n; PAPER 1; IN
K 7;"I"
3050 PRINT AT 10,11; INK 1;"GAM
E OVER"; AT 10,11;"DEMO" AND dm

3060 FOR z=1 TO 300: NEXT z
3070 CLS
3080 IF dm THEN GO TO 4000
3100 FOR z=1 TO 10
3110 IF s <= h(z) THEN NEXT z:
GO TO 4000
3120 PRINT " «hai fatto uno dei più» "
«alti punteggi di oggi. prego» "
«scrivi il nome»
3135 LET c=21: LET z$="?ABCDEFGH
IJKLMNOPQRSTUVWXYZ!.-+*#"
3137 LET h$(10)="": LET z$=z$+z$
: PRINT AT 11,16;"^"; AT 10,16;
PAPER 4;" "; PAPER 7; AT 15,10;
""""
3140 FOR z=1 TO 10
3142 PRINT AT 15,10+z; PAPER 7;
INK 5; FLASH 1;" "
3160 PRINT AT 10,0; PAPER 6;z$(
c TO c+26)
3170 PAUSE 0: LET c=c+( INKEY$ =
"8")-( INKEY$ ="5"): IF c>34 THE
N LET c=1
3172 IF c<1 THEN LET c=34
3173 IF INKEY$ = CHR$ 13 THEN
GO TO 3190
3175 IF INKEY$ ="0" THEN LET h
$(10,z)=z$(c+16): PRINT PAPER 7
; AT 15,11;h$(10): FOR x=1 TO 50
STEP 10: BEEP .01,x: NEXT x: NE
XT z: GO TO 3190
3180 GO TO 3160
3190 LET h(10)=s: PRINT AT 15,1
1; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;h$(10
)

```

```

3200 LET f=0
3210 FOR z=1 TO 9
3215 BEEP .005,z
3220 IF h(z)<h(z+1) THEN LET t=
h(z+1): LET h(z+1)=h(z): LET h(z
)=t: LET a$=h$(z+1): LET h$(z+1)
=h$(z): LET h$(z)=a$: LET f=1
3230 NEXT z
3240 IF f=1 THEN GO TO 3200
4000 CLS : PRINT INK 0;"R R R
R R R R R R R R"; PAPE
R 1; INK 7;" " punteggio più alto
SCORES " " tra i pionieri
" ,
4010 FOR z=1 TO 10: PRINT AT z+
4,5;h(z); TAB 18;h$(z): NEXT z
4020 PRINT AT 20,5; FLASH 1; IN
K 2;" " premi SPAZIO per partire "
4030 FOR o=1 TO 5: FOR z=1 TO 7
4040 FOR x=1 TO 10: PRINT AT x+
4,5; PAPER z; INK 9; OVER 1; TAB
29;: IF INKEY$ =" " THEN GO T
O 9
4050 NEXT x: NEXT z: NEXT o
4070 LET dm=1: GO TO 10
9900 FOR z=USR "a" TO USR "u"+
7: READ x: POKE z,x: NEXT z
9902 DATA 127,2,31,55,103,103,63
,31
9904 DATA 240,1,131,255,255,240,
224,192
9906 DATA 0,0,15,28,63,63,63,12
9908 DATA 255,138,140,136,240,16
0,192,128
9910 DATA 255,136,x,x,255,136,x,
x
9912 DATA 255,x,x,x,153,189,219,
153
9914 DATA 0,x,128,192,252,x,x,48

9916 DATA 153,24,24,28,22,18,226
,131
9918 DATA 0,x,60,90,126,24,60,21
8
9920 DATA 24,x,x,x,60,102,195,12
9
9922 DATA 0,x,60,90,126,153,126,
24
9924 DATA 195,231,255,x,x,x,x,x
9926 DATA 15,63,124,224,x,124,63
,15
9928 DATA 255,x,0,x,x,x,255,x
9930 DATA 240,252,62,7,7,62,252,
240
9932 DATA 52,44,36,36,52,44,36,3
6
9934 DATA 60,90,126,24,60,218,25
5,x
9936 DATA 121,103,97,97,121,102
9938 DATA 224,x,240,x,248,252,25
4,255
9940 DATA 7,7,15,15,31,63,127,25
5
9942 DATA 255,72,40,16,7,4,2,1
9998 SAVE «PONTE» LINE 9999: SA
VE "udg" CODE USR "a",21*8
9999 LOAD "" CODE USR "a": RUN

```

DADI UBRIACHI

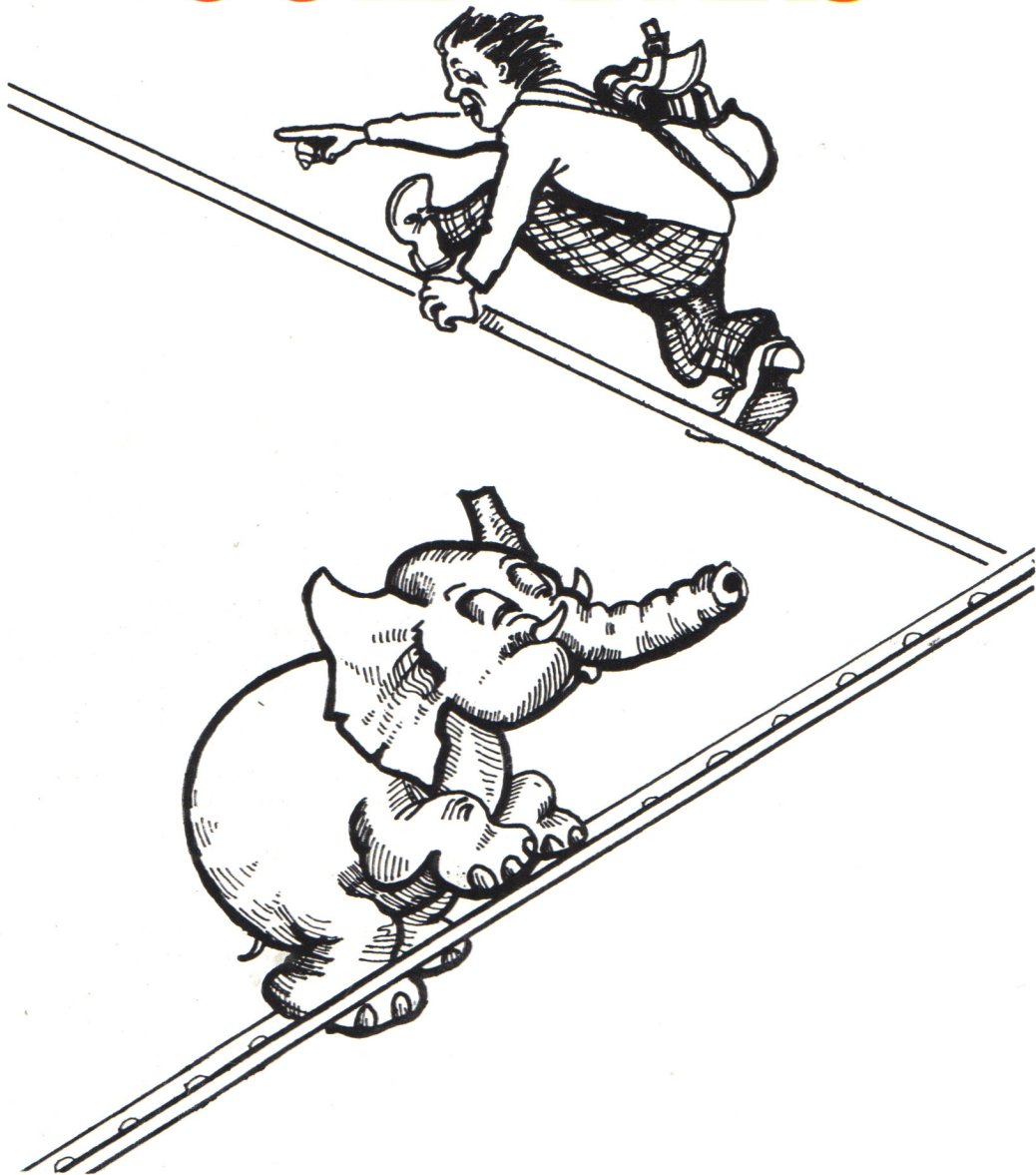


Questo semplicissimo ma utilissimo programma che gira sul 64 serve come subroutine in caso di giochi che necessitino di una serie casuale di punti. In altre parole simula il rotolare di due dadi usando sprites tridimensionali.

```
10 PRINT"Q":POKE52,48:POKE56,48:CLR:V=53248:
   S=54272:D=12800
15 PRINT"#####PLEASE WAIT - SETTING UP!"
19 REM SET SOUND
20 POKES,247:POKES+1,53:POKES+5,0:POKES+6,1
25 REM SET VIC CHIP
30 FORP=0TO15STEP4:POKEV+P,120:POKEV+P+1,125:POKEV+P+2,200:POKEV+P+3,125:NEXT
40 POKEV+16,0:POKEV+23,255:POKEV+29,255
45 REM SET COLOUR
50 FORC=39TO46:POKEV+C,1:NEXT
55 REM FILL DATA FOR SPRITES
60 READQ:IFQ=-99THEN80
70 POKED,Q:D=D+1:GOTO60
80 REM SET SPRITE POINTERS
90 FORP=0TO6STEP2:POKE2040+P,206+P/2:POKE2041+P,206+P/2:NEXT
95 PRINT"Q"
99 REM ROLL THE DICE
100 FORROLL=1TO5+INT(RND(1)*10):POKES+4,129:POKES+24,15
110 POKEV+21,2+(INT(RND(1)*4)*2)OR2+(INT(RND(1)*4)*2+1):POKES+4,0:NEXT
120 POKES+24,0:POKE2040,200+INT(RND(1)*6):POKE2041,200+INT(RND(1)*6):POKEV+21,3
125 FORL=1TO10:PRINT"Q":NEXT:PRINTTAB(7)"HIT ANY KEY TO ROLL AGAIN"
130 GETA#:IFA#=""THEN130
140 POKE2040,206:POKE2041,206:GOTO95
599 REM DATA FOR 10 SPRITES
600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
601 DATA 0,15,255,240,15,255,240,15
602 DATA 255,240,15,255,240,15,255,240
603 DATA 15,255,240,15,255,240,15,231
604 DATA 240,15,231,240,15,255,240,15
605 DATA 255,240,15,255,240,15,255,240
606 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255
607 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
608 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
609 DATA 0,15,255,240,15,255,240,15
610 DATA 255,48,15,255,48,15,255,240
611 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255
612 DATA 240,15,255,240,15,255,240,15
```

613 DATA 255,240,15,255,240,12,255,240
614 DATA 12,255,240,15,255,240,15,255
615 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
616 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
617 DATA 0,15,255,240,15,255,240,15
618 DATA 255,48,15,255,48,15,255,240
619 DATA 15,255,240,15,255,240,15,231
620 DATA 240,15,231,240,15,255,240,15
621 DATA 255,240,15,255,240,12,255,240
622 DATA 12,255,240,15,255,240,15,255
623 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
624 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
625 DATA 0,15,255,240,15,255,240,12
626 DATA 255,48,12,255,48,15,255,240
627 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255
628 DATA 240,15,255,240,15,255,240,15
629 DATA 255,240,15,255,240,12,255,48
630 DATA 12,255,48,15,255,240,15,255
631 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
632 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
633 DATA 0,15,255,240,15,255,240,12
634 DATA 255,48,12,255,48,15,255,240
635 DATA 15,255,240,15,255,240,15,231
636 DATA 240,15,231,240,15,255,240,15
637 DATA 255,240,15,255,240,12,255,48
638 DATA 12,255,48,15,255,240,15,255
639 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
641 DATA 0,15,255,240,15,255,240,12
642 DATA 255,48,12,255,48,15,255,240
643 DATA 15,255,240,15,255,240,12,255
644 DATA 48,12,255,48,15,255,240,15
645 DATA 255,240,15,255,240,12,255,48
646 DATA 12,255,48,15,255,240,15,255
647 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
648 DATA 0,32,0,0,112,0,0,248
649 DATA 0,1,156,0,3,158,0,7
650 DATA 255,0,15,255,128,31,255,192
651 DATA 63,255,224,127,159,240,255,159
652 DATA 240,255,255,224,127,255,192,63
653 DATA 255,128,31,255,0,15,254,0
654 DATA 7,156,0,3,152,0,1,240
655 DATA 0,0,224,0,0,64,0,255
656 DATA 31,255,248,25,231,152,31,255
657 DATA 248,31,255,248,25,231,152,31
658 DATA 255,248,0,0,0,31,255,248
659 DATA 31,255,248,31,255,152,31,255
660 DATA 152,31,255,248,31,255,248,31
661 DATA 255,248,31,255,248,31,255,248
662 DATA 31,255,248,25,255,248,25,255
663 DATA 248,31,255,248,31,255,248,0
664 DATA 0,0,0,0,0,0,0,127
665 DATA 0,1,191,128,3,223,192,6
666 DATA 110,96,14,118,112,31,251,248
667 DATA 63,253,252,79,254,254,207,243
668 DATA 0,127,242,254,63,253,228,31
669 DATA 251,232,14,119,240,6,111,224
670 DATA 3,215,192,1,167,128,0,127
671 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
672 DATA 0,1,0,0,7,128,0,28
673 DATA 192,0,124,192,1,255,224,7
674 DATA 255,224,25,255,240,25,255,240
675 DATA 15,243,248,15,243,200,7,255
676 DATA 204,7,255,252,3,255,242,3
677 DATA 255,206,1,159,63,1,156,252
678 DATA 0,243,240,0,207,192,0,63
679 DATA 0,0,124,0,0,48,0,0
680 DATA -99
READY.

GOLD BARS



Se uno di noi un giorno trovasse per terra una borsa di diamanti sarebbe in grossa difficoltà. Dovrebbe infatti cercare il padrone di questa borsa. Se poi scoprisse che a cercarla è addirittura un elefante allora la situazione potrebbe esplodere da un momento all'altro. Proviamo a giocare con questo Gold bars, adattato per lo Spectrum a 16K.

```
2 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA  
24,24,60,90,90,24,36,102: POKE
```



```

USR "E"+n,a: NEXT n
  3 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
255,129,255,129,255,129,255,129:
  POKE USR "R"+n,a: NEXT n
  4 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,0,124,254: POKE USR "
T"+n,a: NEXT n
  5 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
15,27,31,31,31,31,25,120: POKE
USR "P"+n,a: NEXT n
  6 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
24,88,88,120,48,0,0,0: POKE USR
"S"+n,a: NEXT n
  7 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
224,224,224,224,224,224,192,0: P
OKE USR "F"+n,a: NEXT n
  8 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,3,7,15: POKE USR "U"+
n,a: NEXT n
  9 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,224,243,255: POKE USR
"I"+n,a: NEXT n
  10 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,0,224,248: POKE USR "
D"+n,a: NEXT n
  11 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
252,254,255,255,253,253,249,243:
  POKE USR "A"+n,a: NEXT n
  12 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
112,112,112,112,112,112,96,0: PO
KE USR "D"+n,a: NEXT n
  13 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,8,24,24,60,126,126,60: POKE U
SR "G"+n,a: NEXT n
  14 PAPER 3: BORDER 3: CLS
  15 POKE 23672,0: POKE 23673,0

  16 PRINT AT 0,0;"Battere
livello difficoltà, 1 è il più difficile
"; AT 2,0;"1." "2." "3.
" "4." "5."
  17 INPUT q
  18 IF q>5 OR q<1 THEN GO TO 1
7
  19 CLS : REM Screen Display
  20 LET s=0
  22 FOR n=4 TO 20 STEP 3
  25 FOR m=0 TO 31
  30 PRINT INK 0; INVERSE 1; AT
n,m;"X"
  35 LET er=3: LET ec=27: LET t=
0
  40 NEXT m: NEXT n
  42 LET d=18: LET a=15
  45 LET l= INT ( RND *28)+2
  46 LET h= INT ( RND *28)+2: PR
INT AT d,h; INK 6;"I"
  47 LET r=d-1
  49 IF d=6 THEN LET l=4

```

```

  50 PRINT AT r+1,1;"R"; AT r,1
;"R"; AT r-1,1;"R"
  55 PRINT INK 7; AT d,a;" E "
  56 IF d=3 AND a=3 THEN GO TO
300
  57 IF ec=3 THEN GO TO 400
  58 PRINT BRIGHT 1; INK 7; AT
3,3;"G"
  59 PRINT AT 21,22; INK 7;"SCO
RE ";s
  60 IF INKEY$ ="p" AND a<29 TH
EN LET a=a+1: PAUSE 5
  62 PRINT AT 0,11;"GOLD BARS"

  63 IF t >= q THEN LET ec=ec-2
: POKE 23672,0: POKE 23673,0: BE
EP .1,-20

  65 IF NOT ec <= 1 THEN PRINT
AT er-2,ec;"UIO "; AT er-1,ec
; INK 0;"P(iq8)A "; AT er,ec; I
NK 0;"SDF "
  69 REM Movimento
  70 IF INKEY$ ="o" AND a>1 THE
N LET a=a-1: PAUSE 5
  75 IF INKEY$ ="1" THEN IF l=
a+1 THEN IF d>3 THEN LET d=d-3
: PRINT AT d+3,1;"R": PRINT AT
d+3,a;" "; AT d+3,a+2;" ": IF d
>4 THEN GO TO 45
  76 IF a+1=h THEN BEEP .1,10:
LET h=40: LET s=s+150
  200 LET t= INT ( PEEK 23672+256
* PEEK 23673)/50
  220 GO TO 50
  290 REM Bonus
  300 FOR n=0 TO 20: BEEP .1,n: N
EXT n: LET s=s+500: PRINT AT 11
,12; BRIGHT 1; FLASH 1;"BONUS!=5
00": PAUSE 200: IF q>3 THEN LET
q=q-1.5: CLS : GO TO 22
  310 IF q >= 2 THEN LET q=q-.5:
CLS : GO TO 22
  320 LET q=q-.25: CLS : GO TO 22

  390 REM End Game
  400 PAUSE 200: CLS : PRINT AT
10,3; BRIGHT 1; FLASH 1;"GAME OV
ER ANOTHER GAME (Y/N)"; AT 8,12;
"SCORE ";s
  410 IF INKEY$ ="y" THEN GO TO
14
  420 IF INKEY$ ="n" THEN STOP

  430 GO TO 410

```

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N°2

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

**VIC 20 E
SPECTRUM 48 K.**

DA NON PERDERE!

PLAYGAMES

10

NUOVISSIMI
GIOCHI CHE
GIRANO SUL
VIC 20

E SU OGNI
SPECTRUM



32
PAGINE
TUTTE
A
COLORI

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo per VIC 20 5 cartucce: visibile Solari Sistem - The count - alien - cosmic jal-break-raidon fort know - a lire 30.000 cadauno o 140.000 in blocco inoltre vendo cassetta. Siege a L. 15.000
Sandro Scarinci - Via Elio 23 - Taranto - Tel. 370274

● Cerco espansione 8 o 16K RAM e software didattico per VIC 20 a prezzo accessibile.
Lorenzo Pistone - Via Mazzini, 140 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 055/4410477 solo dalle 18

● Vendo VIC 20 + registratore + cartuccia radar RAT Race + i primi 4 numeri di un corso di Basic (su cassetta) + gioco fantasia + 8 giochi su cassetta + 2 manuali in italiano + moltissimi listati. Vendo a L. 33.000 o cambio con Spectrum 16/48 KRAM
Garoli Fabiano - Via Q. Sella, 12 - Galliate (NO) - Tel. 0321/61180

● Cerco espansione di memoria da 8016 KRAM per VIC 20. Inoltre cerco soci per il Club Commodore, per il secondo annuncio allegare il francobollo per la risposta.
Alessandro - Via Val di Mazara, 21 - Palermo - Tel. 517519

● Vendo programmi per VIC 20 a prezzi bassissimi ampia scelta tra circa 200 programmi scambio sempre per VIC solo programmi in C.M.
Ferrara Rino - P.zza S. Pio X,

7 - Taranto - Tel. 099/335900

● Vendo VIC 20 + registratore + espansione 16 K + 3 cartucce + joystick + 2 manuali + 2 cassette della EPYX e altri programmi su cassetta a lire 300.000 o cambio con ZX Spectrum 48 K.

Barbara Allegretti - Galleria del Corso, 7 - Terni (TR) 05100 - Tel. 0744/406155

● Vendo e cerco dispongo di una vasta lista e giochi per VIC 20. Vendo e scambio tutti i giochi possibilmente scambio giochi registrati su cassetta.

Carlo Compagna - Via Giovanni XXIII, 64 - Sulmona (AQ) Tel. 0864/31401

● Vendo VIC 20 di 3 mesi registratore Commodore di 1 mese 7 cartucce nuove (Radarratrice, Money Wars, Raid on fort Know, ecc.) 15 cassette vario tutto per complessive lire di 350.000 non trattabili.

Paolo Vaglica - Via Marianni, 44 - Modena - Tel. 059/337248

● Vendo e compro il Club «Bytes» vende Software su cassetta (20 giorni su ognuna) a L. 800 cadauno per VIC 20. Inoltre siamo desiderosi di acquistare programmi o videogames in L.M. per CBM 64 e VIC 20.

Pompili Carlo - Via Simone Mosca, 35 - Roma 00168 -

Tel. 3382677

● Vendo VIC 20 + registratore + espansioni (3-8-16K) + 2 cartrige (avenger e omega rare) + 150 giochi in cassetta + cassette Program (fra le più diffuse in commercio) + listati di programmi + 2 libri firmati sackson (alla scoperta del VIC 20 + giochi giochi per il VIC 20) + Joastle + Paddze ecc.

Luca Lauro - Via Vittoria Colonna, 220 - Ischia (NA) - Tel. 081/992589

● Vendo VIC 20 + registratore + espansioni (3-8-16K) + 2 cartrige Avenger e Omeca RACE) + 150 giochi in cassetta + cassette Program (che sono fra le più diffuse nel commercio per i suoi splenditi giochi) + listati di programmi + 2 libri firmati Jackson (alla scoperta del VIC 20 - giochi giochi - giochi per VIC 20) + Paddee + Joastic) + 20 cassette vuote C20

Luca Cauro - Via Vittoria Colonna 220 - Ischia (NA) - Tel. 081/992589

● Vendo ottimi utile e videogiochi in Basic e L.M. per VIC 20. Dispongo dei migliori giochi (calcio, asteroidi, Pusk Man, ecc..) cassette da 10, 20, 32 programmi, a scelta, a L. 8000-16.000 e L. 25.000. Inoltre vendo cassette dal n. 1 al n. 5 di Program. a L. 6000 cad. (Per chi le acquistasse in blocco fantastiche sorprese) per ricevere

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

pista invavre L. 1000. Massima serietà.

Esposito Massimo - Via degli Abeti, 5 - Seveso Altopiano (Milano) - Tel. 0362/506306

● Trovo infiniti complimenti alla rivista. Sarebbe molto bello poter avere giochi per il «VIC 20» espanso a 46 K RAM (giochi in più o inserti speciali) inoltre esiste un «super gioco» per VIC 20 con 8 KRAM che è il «computer war» lo pubblicherete?

Marco Ranzani - Piazza Napoli, 21 - Milano - Tel. 02/479998

● Cerco trovo scambio software di ogni tipo ultime novità inglesi per ZX Spectrum rispondo a tutti.

Maruca Raffaele - E. Toti, 27 - Saronno (VA) - Tel.

02/9606819

● Vendo programmi per VIC 20 inespanso e espanso a L. 1000-1500-2500 in blocco 45T 5 giochi L. 30.000 + S.P. tra questi (pacman flanders - jupiter - defender ect.) Marco Fata - Via A. Costa N.E. - Ancona - 60128 - Tel. 071/85729

● Cerco per Commodore VIC 20 espansione da 8 oppure 16K sono anche molto interessato a cassetta a nastro King Kong possibilmente senza espansione oppure gioco assomigliante sempre senza espansione: scambio anche giochi con bella risoluzione grafica.

Gianmarco Costini - Via Durante, 5/31 - Genova (Pra) - Tel. 661050

● Vendo VIC 20 ottimo stato con i seguenti giochi: blitz n 2, scam 20, invader fall, torg, scalatore, il signore dei draghi, snutt e in fuga, attack, tortuga, shuttle tilt laser, il gioco del ventuno King Kong. esp. a L. 160.000 trattabili

Sorrenti Edoardo - Via G.A. Badoero, 51 - Roma - Tel. 06/5114616

● Vendo Videopac 700 G 700 Philips con 4 cassette (gioco del calcio, automobilismo, bowling pallacanestro, samurai) in buon stato prezzo trattabile.

Francesco Radicioni - Via G. di Vittorio, 53 - Terni 05100 - Tel. 0744/82408 ore pasti

● Vendo volendo passare a sistema superiore, vendo

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di **PLAYGAMES**,
presso Società Edizioni Internazionali,
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

VIC 20, tre mesi di vita, a L. 100.000, cartuccia «sargon II chees», a L. 15.000. Massima serietà. Preferirei clienti in Piemonte.

Abrate Marco - Via Pio Foà, 90 - Torino - Tel. 011/631267

● Vendo VIC 20 come nuovo con cassette e manuale d'istruzione

Ronco Stefano - Via Ricca, 5/8 - Genova - Tel. 8151615

● Vendo una cassetta per registratore del VIC 20 a lire 8000 + spese postali con 20 programmi (suddivisi fra videogiochi e programmi utili). Per informazioni telefonare al n. 055/9511051

Patrizia Olivieti - Via Don 1° Mazzolari, 1 - Figline Valdarno (FI) - Tel. 055/9544051

● Vendo programmi per tutti i computer (o quasi). A prez-

zi d alle 7.00 alle 15.00 (in cassetta), e a prezzi dalle 1000 alle 1500 (in listati). Oppure a L. 20.000 vendo una cassetta con più di 20 giochi. Per saperne di più telefonare ore pasti (13.30)

Giovanni Rossi - V.Le E. Bassi, 3A - Tortona (AL) - Tel. 0131/862423

● Vendo e cerco molti programmi per CBM 64 a prezzi stracciati: es: vendo SIMON'S Basic + Demo a lire 15000, basic 4.0 lire 14000, scacchi lire 10000, sint. VoCALE 15000 koala painter lire 15000, pole position lire 15000. Prezzi con spese di sped. comprese. Cerco «THE HOBBIT», pet speed, tales of the arabian nights, music machine, etc.

Massimo Orsi - V.le G. Verdi, 12 - 22046 Monguzzo (CO) -

Tel. 031/650085

● Cerco espansioni da 8K, 16K o 32K di memoria per VIC20. - Marchiò Bruno - Via V. Pisani, 13 - 34074 Monfalcone (GO) - Tel. 712104

● Cerco cambio 4 cartucce gioco per il Vic 20 (Alien Road Race, Raid on fort Know, Cosmic cruncher), in perfetto stato, + conguaglio di L. 10.000, per una cartuccia da 16 K Ram. - Battaglia Daniele - Via Prinetti, 44 Milano - Tel. 02/2825106

● Vendo ancora imballati Vic 20 + alimentatore + registratore + joystick + espansione 3/8/16K + 20 cassette gioco + cartucce giochi + 5 libri + convertitore e cavi causa doppio regalo a sole L. 300.000. - Pendino Marco - Via Ugo Betti, 25 - Milano - Tel. 3087174

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI SPECIAL PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 3 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

**CBM 64 E SU OGNI
SPECTRUM 48K**

DA NON PERDERE!